

## 지역활성화를 위한 엔터테인먼트형 복합상업시설 계획에 관한 연구

### A Study on Planning of Entertainment Complex Commercial Facilities for Regional Revitalization

○강 예 은\*                      김 경 순\*\*  
Kang, Ye-Eun                      Kim, Kyoung Soon

#### Abstract

As the trend of 'mallng' begins to spread socially due to the improvement of income levels and changes in consumer perceptions of commercial facility utilization, mixed-use commercial facilities aimed at revitalizing the local economy and diversifying urban culture are increasingly emphasized in modern urban development. In particular, mixed-use commercial facilities combining entertainment elements have the potential to enhance market competitiveness and activate the local economy by providing consumers with various activities and experiences. This study aims to explore the characteristics and design considerations of entertainment-oriented mixed-use commercial facilities, focusing on spatial composition and architectural planning aspects, to revitalize declining or neglected commercial areas.

키워드 : 엔터테인먼트형 복합상업시설, 상권, 쇼핑센터  
Keywords : Urban Entertainment Center(UEC), Mixed-use Development, Shopping Center

#### 1. 서론

##### 1.1 연구의 배경 및 목적

소득수준의 향상과 여가 활동 시간의 확대로 소비자의 욕구는 사회 전반에 걸쳐 여행과 레저, 문화 체험 등 다양화, 개성화되고 있다. 이러한 사회적 관심사의 변화를 따라 수많은 소매업체들이 생성, 발전하고 복합상업시설, 교외형 복합쇼핑몰과 같은 엔터테인먼트 요소가 복합된 상업시설을 출현시키고 있다. 몰링(malling : 복합쇼핑몰에서 쇼핑뿐만 아니라 식사, 게임, 영화 등 다양한 문화 체험을 동시에 즐기면서 여가를 함께 즐기는 소비 형태)<sup>1)</sup>이라는 트렌드가 사회적으로 확산하면서 복합쇼핑몰이 하나의 문화 수단으로까지 자리를 잡고 있다.

이러한 대형복합시설이 지역사회에 들어오면 주변 상권의 쇠퇴에 대한 문제가 꾸준히 거론된다. 하지만 최근 연구를 살펴보면 대형복합상업시설의 입점이 오히려 지역상권 활성화에 기여하는 경우도 있다는 결과를 볼 수 있다.<sup>2)</sup> 최근에는 상권이 쇠퇴했거나 낙후된 지역의 활성화를 위한 수단으로 복합상업시설을 활용하고 있다. 쇼핑

시설뿐만 아니라 문화, 오락, 편의시설이 함께 어우러진 대형복합상업시설은 광역성 상권을 띄고 있어 지역의 방문객 증가의 원인으로 작용해 인근 지역 상권에 긍정적인 영향이 기대되기 때문이다. 이에 따라 본 연구에서는 쇠퇴했거나 낙후된 상권의 활성화를 위한 엔터테인먼트 복합상업시설의 공간구성 및 건축 계획적 특성을 연구하는데 목적을 둔다.

##### 1.2 연구의 범위 및 방법

본 연구는 상업시설의 진화 방향성에 주목하여 2000년<sup>3)</sup> 이후 국내에 들어서고 있는 여가, 위락기능을 결합한 엔터테인먼트형 복합상업시설을 대상으로 한다. 연구의 방법으로는 첫째, 선행연구와 문헌조사를 통해 엔터테인먼트형 복합상업시설의 유형화 기준을 설정한다. 둘째, 지역 활성화를 위한 주변 상권과의 연계성 측면에서의 건축 계획적 요소를 분석한다. 셋째, 기준에 따라 선정된 엔터테인먼트형 복합상업시설의 공간구성과 배치 특성을 분석한다.

#### 2. 복합상업시설에 대한 이론적 고찰

##### 2.1 복합상업시설의 정의

우리나라에서 복합상업시설이란 「유통산업발전법」에 따라 특정의 민간사업자가 주체가 되어 전체적인 시설을 계획, 개발, 관리하는 일반판매시설의 하나로써, 매장면적

\* 홍익대 건축도시대학원 석사과정

\*\* 홍익대 건축도시대학원, 교수

(Corresponding author : Graduate School of Architectural and Urban Design, Hongik University, kyoungsk@hongik.ac.kr)

1) 몰링, 네이버 지식백과 시사상식사전

2) 신기동 외, 광역쇼핑시설의 상권 특성과 지역적 영향, 경기연구원, 2017

3) 국내 첫 대형 단일 쇼핑몰 개장, 대한상공회의소 자료 기준

의 합계가 3,000㎡ 이상인 점포로 판매시설 및 편의시설이 집합된 형태를 말한다. 초기의 복합상업시설은 재래시장, 백화점, 대형할인점 등 대규모의 수직 단일구조 또는 수평의 단순 집적형 상업 공간으로 이들 시설의 대부분은 소매시설 위주의 시설구성에 때때로 식·음료시설과 결합되어 있는 형태를 보인다.

## 2.2 소비 형태의 변화와 새로운 트렌드의 등장

소득수준이 높아지고 여가시간이 증대함에 따라 상업시설의 이용은 단순한 물품 구매를 위한 공간으로의 활용을 넘어 시간과 공간을 소비하는 개념으로 전이되면서 복합상업시설은 쾌적한 환경과 다양한 볼거리, 즐거움을 주는 문화공간으로 인식되고 있다. 체험소비<sup>4)</sup>라는 개념이 등장하면서 인간의 정서적인 즐거움과 고양감이 매장 내에서 소비자들의 쇼핑 행동에 영향을 미치는 중요한 변수로 주목을 받게 되었고 이런 수요를 충족하기 위해 여가를 위한 위락기능이 추가되면서 복합상업시설은 사회의 공공공간으로서 다양한 오락적 요소들이 나타나게 되었다. 이를 반영하여 최근 복합상업시설은 집객을 위한 필수요소로서 엔터테인먼트 공간을 적극적으로 개발하고 단순한 집적형 리테일 공간구성에서 벗어나 가로를 활용하여 컨셉에 맞는 색다른 구성을 시도하고 새로운 쇼핑환경을 제공하려는 변화를 보이고 있다.

## 2.3 복합상업시설과 인근 상권의 연계성 특성

복합상업시설은 구성상의 특징으로 광역적 상권을 띄고 있어 지역의 방문객 증가의 원인으로 작용하기도 한다. 이러한 연계성은 다양한 측면에서 발생 가능하며 공간구성과 동선 구성 측면에서 특성을 살펴볼 수 있다. 공간구성의 측면은 다양성과 공공성으로 동선 구성의 측면은 접근성과 연속성으로 분류할 수 있다.

표1. 복합상업시설과 인근 상권의 연계성 특성 분류

공간구성	다양성	복합상업시설 내 구성요소들이 인근 상권의 요구와 관심 충족 여부
	공공성	인근 상권과 공동 프로모션 등 상호교류가 가능한 광장, 오픈 스페이스 배치 여부
동선구성	접근성	보행과 차량흐름이 밀접하게 연결되어 시설 간의 효율적 접근 가능 여부
	연속성	시각적 연속성, 편의시설의 연속 배치 등 방문객의 원활한 이동 및 이용 가능 여부

## 3. 엔터테인먼트형 복합상업공간의 특성

### 3.1 엔터테인먼트형 복합상업시설의 정의

미국 ULI<sup>5)</sup>에 따르면 엔터테인먼트형 복합상업시설은 엔터테인먼트(entertainment), 식음(dining), 판매(retail)의 3요소가 보행중심의 환경 속에 복합화됨으로써 시너지 효과를 발생시키는 새로운 복합상업시설이다. 각각의 3요소가

독립적이면서도 서로 상호보완적인 방식으로 작용하면서 다양한 시장에서 집객의 효과를 가져올 뿐만 아니라 고객의 재방문과 만족을 유도하는 시너지 효과를 창출한다는 점에서 기존 복합상업시설과는 차별화된 모습을 보인다.<sup>6)</sup>

단순한 물품 구매에서 시간과 공간을 소비하는 체험소비로 소비 형태가 변화함에 따라 복합상업시설의 개발은 다양한 참여 주체들이 시너지 효과를 만들어내기 위해 엔터테인먼트 시설을 중심으로 식음, 판매 용도를 보행 중심의 환경 속에 복합화하는 경향이 있다. 이러한 경향이 발전하는 것은 여러 개발사업과 판매, 엔터테인먼트 및 도시재생 사업이 하나로 집약되었기 때문이며 엔터테인먼트 요소를 보행가로, 광장 등과 연결하여 적극적, 창조적으로 도입되고 있기 때문이다.

### 3.2 엔터테인먼트형 복합상업시설의 유형

엔터테인먼트형 복합상업시설의 유형은 형태적인 측면에 따라 배치형태, 건물형태 등을 유형화할 수 있다. 배치형태에 따라서 가로형, 수직형, 혼합형으로 구분할 수 있다. 가로형은 단층 또는 저층으로 구성되어 보행가로를 중심으로 방문객의 흐름을 유도하는 엔터테인먼트 요소 및 쇼핑시설을 배치한 것이다. 수직형은 건축물의 규모가 고층이며 그 안에 에스컬레이터, 엘리베이터와 같은 이동수단을 중심으로 수직 배치한 것이다. 혼합형은 중, 저층 규모의 건축물들을 보행가로를 고려하여 시설들이 수평적으로 분산 배치한 것이다. 건물형태에 따라서는 몰(Mall)형과 스트리트(Street)형으로 구분할 수 있다. 몰형은 시설의 밀집도가 높은 형식으로 이동반경이 짧으며 다양한 활동을 한자리에서 즐길 수 있는 내부집중형의 특징이 있다. 스트리트형은 길을 따라 시설이 배치된 형식으로 개방감이 높고 저층 위주로 설계되어 외부에서 내부로의 진입이 쉬워 접근성이 높다는 특징이 있다.

표2. 엔터테인먼트형 복합상업시설 유형

가로형	수직형	혼합형
		
몰(Mall)형		스트리트(Street)형
		
하남 스타필드		송도 트리플 스트리트

## 4. 사례조사 및 분석

### 4.1 사례조사 대상 및 분석 방법

본 연구에서는 2000년도 이후 개발된 국내 복합상업시설 내 엔터테인먼트 요소를 복합하고 있는 사례를 일차적

4) 김오성, 엔터테인먼트형 복합상업시설의 공간구성 및 배치특성에 관한 연구, 동국대학교, 2010

5) 미국 국토협회(Urban Land Institute)

6) 마이클베이어드(Michael D. Beyard), Developing Urban Entertainment Center, Urban Land Institute, p.30

인 연구 대상사례로 선정한다. 복합상업시설의 광역적 상권에 의한 집객 효과가 복합시설이 도입된 지역 활성화와의 연계성 측면을 살펴보기 위해 기존상권이 형성되어 있는 지역에 도입된 사례부터 신도시에 도입된 사례까지를 포함한다.

각 사례는 집객효과 및 지역상권과의 연계성 측면을 분석하기 위해 앞서 정리한 연계성 특성 및 엔터테인먼트형 복합상업시설의 유형을 바탕으로 건물형태 및 배치특성, 엔터테인먼트 요소 배치, 연계성을 분류하여 나타냈다.

#### 4.2 사례분석

표3. 스타필드 하남

개요	위치	경기도 하남시 미사강변신도시		
	준공년도	2016		
	규모	지하5층, 지상4층		
	대지면적	118,000㎡		
	연면적	459,500㎡		
엔터테인먼트 구성 특징	레저·테마파크형 엔터테인먼트 → 선큰 방면 사이드, 고층 집중 배치 보행가로 중심으로 매장 배치			
유형	형태	몰(Mall)형		
	배치	가로형		
다양성	공공성	접근성	연속성	
●	◐	●	○	
부족한 소비 인프라 충족	실내 중심 운영 외부 행사공간 부족	전철 도보 접근 통행량 많은 도로 인접	인근 상권 부족 원거리 전통시장 이용 비중 높음	
				

하남 스타필드는 입점 당시 소비 인프라가 부족한 지역에 다양한 서비스 구성으로 지역에 기여했으나 연속성이 부족해 인근 상권 활성화 부분에서는 부족한 점이 있다. 차량의 접근성이 좋아 거리가 떨어진 곳에 위치한 전통시장 등 지역 내 기존상권에는 긍정적인 영향을 보였다.

표4. 스타필드 하남 출점 전/후 지역 소비액 변화<sup>7)</sup>

백화점/쇼핑센터	대형마트/마켓		음식점		의류점		
	출점 전	출점 후	출점 전	출점 후	출점 전	출점 후	
-	245.5%	60.2%	95.2%	40.6%	65.5%	27.7%	33.5%
245.5%p 증가	35.2%p 증가	24.9%p 증가	5.8p 증가				

7) 한국유통학회 ‘대형유통시설이 주변 상권에 미치는 영향’ 연구보고서

8) 문화를 뜻하는 컬처(culture)와 경제를 뜻하는 이코노믹스(economics)를 합성어로 문화 그 자체의 부가가치가 경제와 접목

표5. 스타필드 하남 출점 전/후 주변 전통시장 고객 변화 (스타필드 하남 출점 전후 1년 경과 추적)

	동시 이용	전통시장 이탈	신규 유입	스타필드 하남점 효과
덕풍시장	+44.12%	-8.10%	15.72%	5.72%
신장시장	+37.71%	-18.09%	24.58%	6.99%

표6. 영등포 경방 타임스퀘어

개요	위치	서울시 영등포구 영등포동 4가		
	준공년도	2009		
	규모	지하5층, 지상20층		
	대지면적	44,291㎡		
	연면적	340,895㎡		
엔터테인먼트 구성 특징	아트리움 내 광장에서 진행되는 다양한 이벤트를 중심으로 한 컬처노믹스(Culturenomics) <sup>8)</sup> 구성 → 다용도의 건물이 연결한 혼합형 배치			
	유형	형태	몰(Mall)형	
		배치	혼합형	
다양성	공공성	접근성	연속성	
◐	●	●	●	
지하상가, 인근 상권과 유사 업종 다수	기존상권 사이 공공보행통로 공개공지 확보	도심 중심지 내 대중교통, 도보 접근성이 좋음	기존 상권 통과 보행통로 활용 연속 배치 좋음	
				

영등포 경방 타임스퀘어는 도심 재활성화를 위해 기존 시설을 재개발한 사례이다. 도심 중심지 내에 위치하고 있어 기존상권이 발달한 특성이 있다. 건립계획 당시 인근 상권과의 공공 보행 통로 계획으로 접근성 및 연속성 부분이 고려되어 동선 구성이 원활하다.

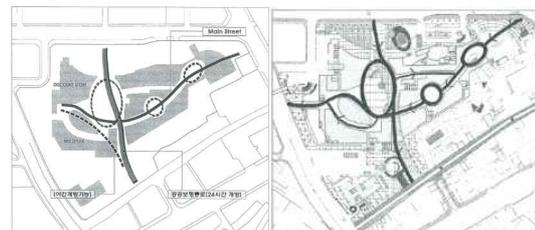


그림1. 영등포 타임스퀘어 공공 보행 통로 및 고객흐름도<sup>9)</sup>

하지만 인근에 유사 업종이 다수 분포해 다양성 측면에서는 구성상 부족한 부분이 있으나 공개공지를 활용한 이벤트 개최 등으로 공공성을 확보해 내부 이용객들이 인근 상권으로 이동할 수 있는 동선을 계획하고 있다.

되는 것을 의미, 매일경제용어사전

9) JUNGLIM PEOPLE&WORKS (<https://junglim.info/archives/503>)

표7. 인천 트리플스트리트

개요	위치	인천시 연수구 송도과학로 16번길		
	준공년도	2017		
	규모	지하3층, 지상3층		
	대지면적	59,253㎡		
	연면적	177,123㎡		
엔터테인먼트 구성 특징	보행가로를 중심으로 엔터테인먼트 시설이 스트리트 형태로 구성 → 길에서 공간으로 자연스러운 진입 형태를 확보			
유형	형태	스트리트형		
	배치	혼합형		
다양성	공공성	접근성	연속성	
●	●	●	●	
기존 상권과 유사하지만 상생 계획	보행가로와 광장공간 활용 프로모션 유치	역과 인접하며 지하, 지상 도보로 구축	보행가로 중심 시설배치	
				

표6. 대형 복합쇼핑몰이 상권에 미치는 영향-송도트리플스트리트 (한국유통학회 발표 자료 참조)

상권의 매출액 변화	주변 점포 당일 동시 이용 비중		
	음식점	편의점	슈퍼마켓
33.70%	17.02%	9.80%	31.56%

인천 트리플 스트리트는 기존상권과 업종은 유사하나 상생을 위해 입점 브랜드의 차별화를 두고 빈 곳을 채우는데 집중했다. 스트리트형으로 보행가로를 기존상권과 공유할 수 있도록 계획했으며 지하, 지상 도보를 마련했다. 보행가로를 중심으로 한 시설 배치로 역에서부터 기존상권을 포함한 연속성은 좋으나 층간 동선이 불편하다는 점에 있어 부족한 부분이 있다.

4.3 분석의 종합

국내 엔터테인먼트형 복합상업시설 사례분석 결과 지역 활성화를 위한 효율적인 사용을 위해서는 원활한 차량 및 도보 접근로가 마련된 입지적 특성이 필요하다는 것을 볼 수 있었다. 공공성과 연속성을 고려하여 인근 상권과 상호 교류를 위해서는 보행가로를 중심으로 오픈 스페이스와 시설의 배치가 이루어지는 스트리트형이 효율적인 것으로 보인다. 엔터테인먼트 요소, 편의시설이 보행가로를 중심으로 분산 배치되는 가로형이나 혼합형이 수직형에 비해 다양성 측면을 충족하기 좋을 것으로 보인다.

5. 결론

엔터테인먼트형 복합상업시설은 쾌적한 환경에서 다양한 볼거리, 즐거움을 주는 문화공간으로 광역적인 상권성으로 지역 내 상권의 중심지 역할을 담당하기도 한다. 하지만 단순한 입점만으로는 지역활성화에 기여하기에 부족한 점이 있기 때문에 연계를 위한 공간이 필요하다는 사실을 볼 수 있었다. 보행가로를 중심으로 집객효과가 있는 엔터테인먼트 요소들과 편의시설들을 배치하여 이용의 편의성을 높이고 인근 상권의 이용으로 이어지도록 시각적 연속성과 자연스러운 진입 형태를 위한 동선 고려가 있어야 한다. 광장, 공개공지 등 오픈 스페이스를 배치해 프로모션을 유치할 수 있는 공간을 제공하거나 기존 상권의 그리드를 유지하는 선에서 지하, 지상 연결 통로를 연결 배치하는 것 또한 접근성과 연계성 측면에서 활성화에 기여할 수 있을 것으로 보인다.

본 연구에서는 선행연구와 사례분석을 통해 엔터테인먼트형 복합상업시설의 유형 및 연계성 특성을 분류하였다. 이를 토대로 엔터테인먼트형 복합상업시설의 중요성과 잠재력을 고려하여 인근 상권과의 연계성 특성 방안 및 배치 유형을 지역에 맞게 활용한다면 엔터테인먼트형 복합상업시설이 지역 사회와 긴밀한 협력과 지속 가능한 발전에도 이바지 할 수 있을 것으로 본다.

참고문헌

1. 김오성, 엔터테인먼트형 복합상업시설의 유형화 및 공간구성에 관한 연구, 동국대학교, 2010
2. 강정구, 김은희, 엔터테인먼트요소 구분을 통한 도심엔터테인먼트상업시설의 공간 구성에 관한 기초 연구, 대한건축학회 논문집 제22권 제10호, 2006
3. 하성주, 하미경, 도심 엔터테인먼트형 복합상업시설에 나타난 엔터테인먼트 요소 분석, 대한건축학회 논문집 제25권 제4호, 2009
4. 김수미, 국내 복합상업시설의 공용공간 활용방식과 계획 특성에 관한 연구, 대한건축학회 논문집 제28권, 제5호, 2012
5. 신기동, 광역쇼핑시설의 상권 특성과 지역적 영향, 경기연구원, 2017
6. 조춘환, 대형유통시설이 주변 상권에 미치는 영향, 한국유통학회, 2020
7. Michael D. Beyard, Developing Urban Entertainment Center, Urban Land Institute